

Compilation

JACKSON SOFT

TIME SLIP

SUPERBREAK

BLACK JACK

GRAFICI A TORTA

RUBRICA

DAYPLAN

RACCOLTA DI GIOCHI E DI UTILITIES PER

C16

IL VERO GIOCO COMINCIA ADESSO

IN EDICOLA JACKSON SOFT SERIE ORO

I giochi esclusivi per Commodore 64 e Spectrum 48 K importati dall'Inghilterra, mai presentati in Italia.
Una sfida Jackson al già visto, al già fatto, al... già registrato.



Herbert's Dummy Run — SPECTRUM 48K

Herbert's Dummy Run — COMMODORE 64

continua la serie delle entusiasmanti avventure di **WALLY**

Corri in edicola, il vero gioco comincia solo adesso e se sei davvero bravo partecipa alla "sfida al campione", utilizzando il tagliando che troverai sull'ultima pagina di copertina di ogni numero.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON



GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE
Via Rossellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Telex 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
A. Cattaneo
P. Todorovich

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Gianfranco de Rienzo

HA COLLABORATO:
V. Anselmo

FOTOCOMPOSIZIONE:
GDB fotocomposizioni
Via Tagliamento, 4 - Milano
Tel. 56.92.110 - 53.92.546

STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - MI

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Trib. di Milano n. 417 del 22-9-'84

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J. Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I

Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO
Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 6.500
Numeri arretrati L. 13.000

Con il presente fascicolo prosegue la raccolta dei migliori programmi del C16 pubblicati su libri e riviste Jackson.
In ogni numero un supergame originale inglese descritto nei minimi particolari ed in più una miriade di altri programmi scelti tra utility, grafica, musica, giochi ecc.
Ciascun listato è accompagnato da una recensione approfondita e da consigli per un corretto utilizzo.
Non solo potrete caricare immediatamente i programmi grazie al master su cassetta allegato alla confezione, ma anche personalizzarli servendovi dei listati e della descrizione pubblicata all'interno del fascicolo.
La Jackson Soft Compilation, è una pubblicazione creata su misura per voi appassionati allo scopo di arricchire sempre di più la vostra raccolta di programmi.

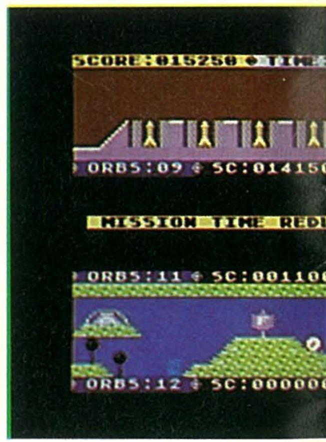
SOMMARIO

TIMESLIP



Compito difficile quello che vi aspetta. In questo gioco appassionante e pieno di azione dovrete riuscire nel giro di 24 ore, tempo locale del gioco, a distruggere 36 sfere temporali (che appaiono sotto forma di sveglie con le lancette in movimento) e a sincronizzare il tempo delle tre zone in cui si opera al tempo 00.00, altrimenti, a causa di un fenomeno temporale risalente ad un lontano pianeta, la terra può essere distrutta.

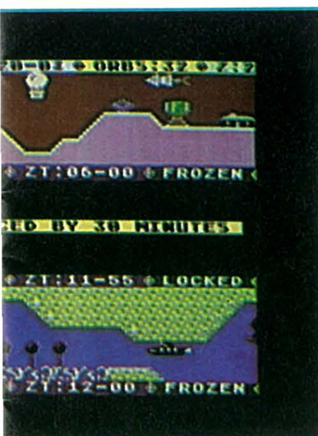




La missione da svolgere avviene su tre livelli: in superficie con un razzo che deve volare senza toccare montagne, nuvole e altri oggetti, e senza cadere a terra. In una serie di sotterranei pilotando un automa di acciaio capace di sparare scariche distruttive, e infine nelle profondità del mare dove, alla guida di un sommergibile, dovrete combattere con polipi, colpire mine, abbattere paratie. Una varietà di oggetti pericolosi popola ognuna delle tre zone, ma particolarmente micidiali

TIMESLIP

WRITTEN BY JON WILLIAMS
COPYRIGHT 1985 - ENGLISH SOFTWARE
ALL RIGHTS RESERVED
SKILL:NORMAL-SELECT WITH JOYSTICK
PRESS FIRE BUTTON TO START GAME
HIGH SCORE-038650





sono i cannoni posti sopra le colline e nelle profondità marine.

Avvio del gioco

Inserire la cassetta, battere LOAD "Timeslip", 1,1 e premere Return e poi Play sul registratore. Quando il programma è stato caricato, premere Shift [F3], oppure battere Run e premere Return.

Comandi

Il gioco funziona sia con il joystick, che con la tastiera. Per iniziare scegliere innanzitutto il livello di difficoltà con Return (Novice: princi-

piante, Normal: normale, Expert: esperto), o con il joystick. Premere poi il pulsante di sparo sul joystick, o la barra degli spazi sulla tastiera. Quando si presentano sullo schermo le tre zone, si sceglie la zona in cui si vuole operare con il tasto Shift, oppure muovendo verso il basso il joystick. Scelta la zona, per avviare l'azione si preme il tasto A sulla tastiera o si sposta verso sinistra il joystick.

Non appena il mezzo a disposizione (razzo, automa o sottomarino) si muove, dovrete controllarne il movimento col il joystick, o con i tasti Return per farlo andare verso l'alto, Shift per farlo andare verso il basso e la barra degli spazi o il pulsante di fuoco per gli spari. Il tasto S serve per fermarsi (non subito però) e poter cambiare zona di azione.

Lo stesso effetto di arresto si ottiene spostando il joystick verso destra.

Regole del gioco

Oltre a quanto già detto in apertura, va ricordato che, dopo cinque collisioni avviene uno scivolone temporale (timeslip) per cui gli orologi delle tre zone vengono messi su ore diverse. Oltre al tempo che scorre inesorabile (un minuto del tempo locale corrisponde circa a un secondo dei nostri), tutte le volte che si ha un "timeslip" si è penalizzati con la perdita di alcuni minuti di tempo a disposizione: 15 minuti al livello principianti, 30 minuti al livello di gioco normale e 45 minuti al livello esperti.

Il passaggio del tempo si può vedere in alto al centro dello schermo, mentre sulla sinistra avete i punti accumulati e sulla destra le sfere da distruggere (Orbs) e la zona in cui vi trovate.

Le scritte sotto ogni zona indicano il numero di sfere in quella zona, il punteggio locale, il tempo dell'orologio locale e lo stato della zona. Quest'ultimo può essere Frozen, quando la zona è congelata nel tempo, Select (lampeggiante) che indica la zo-









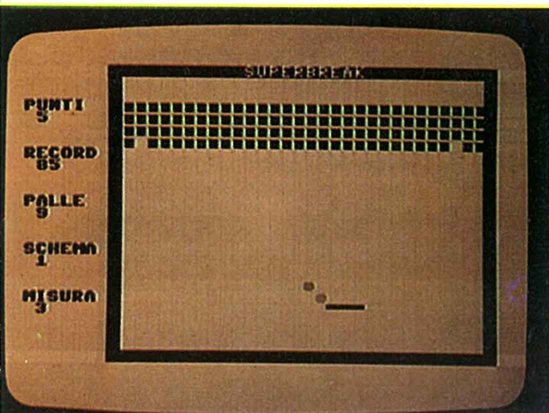


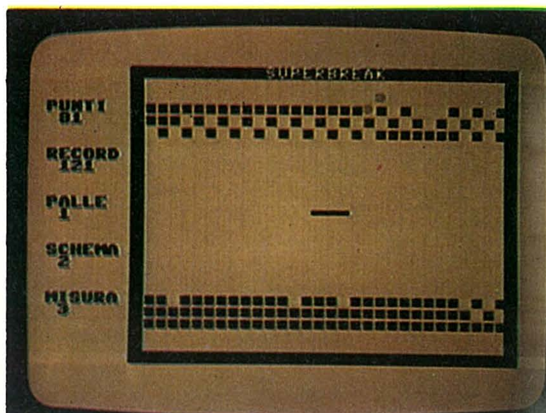
na che scorrerà quando inizia il gioco, Locked indicante la zona in movimento e Free per indicare che quella zona cesserà di scorrere al prossimo segnale orario.

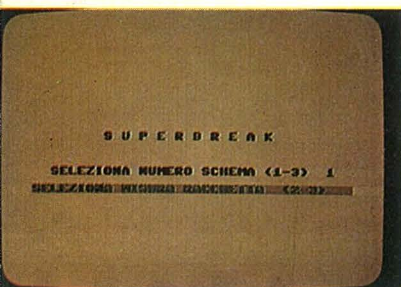
Consigli

Le munizioni a disposizione dei tre mezzi da voi guidati sono illimitate. Conviene quindi sparare in continuazione se si vuole avanzare. Occorre fare anche attenzione a quali sono gli oggetti che possono essere spazzati via con uno sparo e quelli che invece sono fissi. Questi ultimi vanno evitati, gli altri invece li dovete togliere di mezzo sparando. Anche i muri sono diversi fra di loro: nei sotteranei vedrete che alcune pareti possono essere abbattute e altre no. Pericolosi gli oggetti in movimento: gli aerostati e i missili per il razzo, i fantasmi e le bolle di sapone per l'automa, le piovre giganti per il sottomarino. Dovete riuscire almeno una volta a percorrere tutte e tre le zone fino in fondo: non finirete di stupirvi dei paesaggi sempre nuovi che si presentano. Un gioco divertente, di movimento, e con una grafica eccellente.

SUPERBREAK



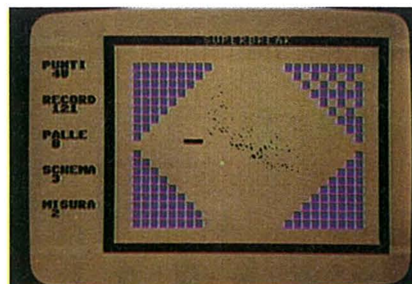


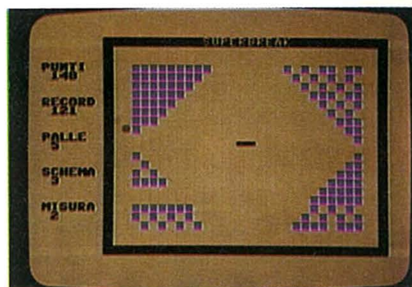


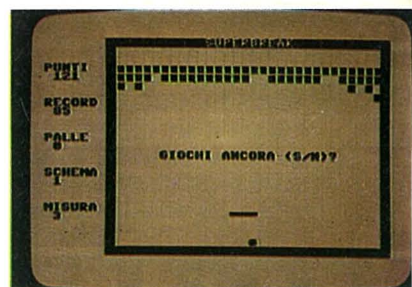
Che c'è di meglio di una partita a "spaccamattoni", come viene anche chiamato questo gioco, per riposarsi dagli stress quotidiani? Il gioco è tranquillo, piuttosto prevedibile e quindi senza l'ansia che può accompagnarsi ad altri videogiochi più complicati. Si tratta di spaccare dei mattoni, ma non preoccupatevi se non siete degli esperti di karate o di taekwondo. Riuscirete a rompere dei

```
20 DN$="{HOME}{24 CUR.GIU}{39 CUR.DES}"
30 SC=3072:NB=9:GOTO330
40 GOTO20
50 VOL8:SOUND2,FF,5:RETURN
60 REM
70 GETA$:IFA$=""THENA=64
80 IFA$="I"THENA=12
90 IFA$="P"THENA=36
100 IFA=64THEN170
110 PRINTLEFT$(DN$,BV)RIGHT$(DN$,BH);:FO
    RI=1TOBS:PRINT" ";:NEXT
120 BH=BH+((A=12)-(A=36))*2
130 IFBH<8THENBH=8
140 IFBH>38-BSTHENBH=38-BS
150 PRINTLEFT$(DN$,BV)RIGHT$(DN$,BH);:FO
    RI=1TOBS:PRINT"{BLACK}{CBM U}";:NEXT
160 REM
170 BX=BX+DX:BY=BY+DY:FF=21
180 IFBX<9THENDX=-DX:GOSUB50:GOTO230
190 IFBX>36THENDX=-DX:GOSUB50:GOTO230
200 IFBY<1THENBY=1:DY=-DY:GOSUB50:GOTO23
    0
210 IFBY>23THENBY=23:DY=-DY:GOSUB50
220 REM
230 POKEBA,32:BA=SC+BY*40+BX
240 IFPEEK(BA)=120THENBA=B1:DY=-DY:FF=13
    3:GOSUB50:GOTO60
250 IFPEEK(BA)=207THENDY=-DY:FF=35:GOSUB
    50:GS=GS+5-BS:PRINT"{HOME}{BLACK}{4
    CUR.GIU}"GS
260 POKEBA,81
270 REM
280 IFGM=1ANDBY>22ANDDY=-1THENNB=NB-1:PR
    INT"{HOME}{12 CUR.GIU}{BLACK}"NB
```

```
290 IFGM<>1ANDBY=12THENNB=NB-1:PRINT"{HO
    ME}{12 CUR.GIU}{BLACK}"NB
300 IFNB<1THEN1090
310 NS=GS/(100*(5-BS)+1):IFINT(NS)<>NSTH
    EN60
320 ONGMGOSUB830,900,990
330 REM
340 COLOR4,3,6:COLOR0,3,6:PRINT"{CLR}{2
    CUR.GIU}{BLACK}"TAB(19)"{SH Q}{GREEN
    }{SH Q}"
345 FORT=1TO100:NEXT
350 PRINT"{CLR}{3 CUR.GIU}{BLACK}"TAB(18
    )"{SH Q} {GREEN}{SH Q}"
355 FORT=1TO100:NEXT
360 PRINT"{CLR}{4 CUR.GIU}{GREEN}"TAB(17
    )"{SH Q}{BLACK}{SH Q} {GREEN}{SH Q}{
    BLACK}{SH Q}"
365 FORT=1TO100:NEXT
370 PRINT"{CLR}{5 CUR.GIU}{GREEN}"TAB(16
    )"{SH Q} {BLACK}{SH Q} {GREEN}{SH Q}
     {BLACK}{SH Q}"
375 FORT=1TO100:NEXT
380 PRINT"{CLR}{6 CUR.GIU}{BLACK}"TAB(15
    )"{SH Q}{GREEN}{SH Q} {BLACK}{SH Q}
    {GREEN}{SH Q} {BLACK}{SH Q}{GREEN}{S
    H Q}"
385 FORT=1TO100:NEXT
390 PRINT"{CLR}{7 CUR.GIU}{BLACK}"TAB(14
    )"{SH Q} {GREEN}{SH Q} {BLACK}{SH Q}
     {GREEN}{SH Q} {BLACK}{SH Q} {GREEN}
    {SH Q}"
395 FORT=1TO100:NEXT
400 PRINT"{CLR}{8 CUR.GIU}{GREEN}"TAB(13
    )"{SH Q}{BLACK}{SH Q} {GREEN}{SH Q}
    {BLACK}{SH Q} {GREEN}{SH Q} {BLACK}{
    SH Q} {GREEN}{SH Q}{BLACK}{SH Q}"
405 FORT=1TO100:NEXT
410 PRINT"{CLR}{9 CUR.GIU}{GREEN}"TAB(12
    )"{SH Q} {BLACK}{SH Q} {GREEN}{SH Q}
     {BLACK}{SH Q} {GREEN}{SH Q} {BLACK}
    {SH Q} {GREEN}{SH Q} {BLACK}{SH Q}"
415 FORT=1TO100:NEXT
420 PRINT"{CLR}{10 CUR.GIU}{BLACK}"TAB(1
    1)"{SH Q}{GREEN}{SH Q} {BLACK}{SH Q}
     {GREEN}{SH Q} {BLACK}{SH Q} {GREEN}
    {SH Q} {BLACK}{SH Q} {GREEN}{SH Q} {
    BLACK}{SH Q}{GREEN}{SH Q}"
425 FORT=1TO100:NEXT
430 PRINT"{CLR}{11 CUR.GIU}{BLACK}"TAB(1
    0)"{SH Q} {GREEN}{SH Q} {BLACK}{SH Q
    } {GREEN}{SH Q} {BLACK}{SH Q} {GREEN
    }{SH Q} {BLACK}{SH Q} {GREEN}{SH Q}
    {BLACK}{SH Q} {GREEN}{SH Q}"
470 FORT=1TO200:NEXT:FF=35:GOSUB50
475 PRINT"{HOME}{11 CUR.GIU}{BLACK}"TAB(
    10)"S"
480 FORT=1TO200:NEXT:FF=21:GOSUB50
```







muri di mattoni con la punta delle dita.
Ecco dunque una nuova versione di Breakout, il famoso gioco in cui si devono demolire dei muri di mattoni con una palla. È possibile selezionare, oltre alla larghezza della racchetta usata per colpire la palla (2 oppure 3), anche tre diverse configurazioni dei muri. La prima è quella classica, con un solo muro posto nella parte superiore dello schermo; nella seconda i muri sono due, uno in alto e l'altro in basso; la terza, infine, è la più spettacolare, in quanto abbiamo addirittura quattro muri, situati ai quattro angoli del video.
Lo scopo del gioco è quello di colpire e distruggere il maggior numero di mattoni, intercettando una pallina in continuo movimento sullo schermo. La palla rimbalza sulla racchetta, sui mattoni (prima di distruggerli) e sui

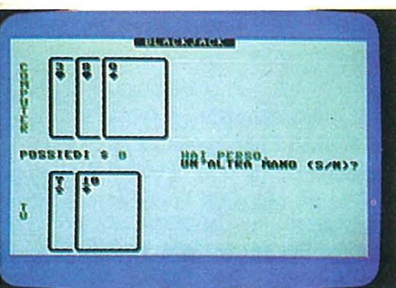
```
485 PRINT"{HOME}{11 CUR.GIU}{GREEN}"TAB(
    12)"U"
490 FORT=1TO200:NEXT:FF=35:GOSUB50
495 PRINT"{HOME}{11 CUR.GIU}{BLACK}"TAB(
    14)"P"
500 FORT=1TO200:NEXT:FF=21:GOSUB50
505 PRINT"{HOME}{11 CUR.GIU}{GREEN}"TAB(
    16)"E"
510 FORT=1TO200:NEXT:FF=35:GOSUB50
515 PRINT"{HOME}{11 CUR.GIU}{BLACK}"TAB(
    18)"R"
520 FORT=1TO200:NEXT:FF=21:GOSUB50
525 PRINT"{HOME}{11 CUR.GIU}{GREEN}"TAB(
    20)"B"
530 FORT=1TO200:NEXT:FF=35:GOSUB50
535 PRINT"{HOME}{11 CUR.GIU}{BLACK}"TAB(
    22)"R"
540 FORT=1TO200:NEXT:FF=35:GOSUB50
545 PRINT"{HOME}{11 CUR.GIU}{GREEN}"TAB(
    24)"E"
550 FORT=1TO200:NEXT:FF=35:GOSUB50
555 PRINT"{HOME}{11 CUR.GIU}{BLACK}"TAB(
    26)"A"
560 FORT=1TO200:NEXT:FF=35:GOSUB50
565 PRINT"{HOME}{11 CUR.GIU}{GREEN}"TAB(
    28)"K"
610 FORT=1TO200:NEXT:FF=21:PRINT"{2 CUR.
    GIU}"
620 GOSUB50
630 PRINT"{BLACK}{4 SPC}{RVS ON}SELEZION
    A NUMERO SCHEMA (1-3){3 SPC}":FORT=1
    TO90:NEXT
640 PRINT"{CUR.SU}{4 SPC}SELEZIONA NUMER
    O SCHEMA (1-3){3 SPC}";:FORT=1TO90:N
    EXT
650 GETGM$:IFGM$<"1"THENPRINT"{CUR.SU}":
    GOTO620
660 IFGM$>"3"THENPRINT"{CUR.SU}":GOTO620
670 GM=VAL(GM$):PRINT"{2 CUR.SIN}"GM:PRI
    NT:FF=35
680 GOSUB50
690 PRINT"{BLACK}{2 SPC}{RVS ON}SELEZION
    A MISURA RACCHETTA{2 SPC}(2-3){3 SPC
    }":FORT=1TO90:NEXT
700 PRINT"{CUR.SU}{2 SPC}SELEZIONA MISUR
    A RACCHETTA{2 SPC}(2-3){3 SPC}";:FOR
    T=1TO90:NEXT
710 GETBS$:IFBS$<"2"THENPRINT"{CUR.SU}":
    GOTO680
720 IFBS$>"3"THENPRINT"{CUR.SU}":GOTO680
730 BS=VAL(BS$):PRINT"{2 CUR.SIN}"BS
740 NB=9:GS=0
750 FORT=1TO500:NEXT
760 PRINT"{CLR}{BLACK}{7 SPC}{RVS ON}{11
     SPC}SUPERBREAK{11 SPC}"
770 FORI=1TO23:PRINT"{7 SPC}{RVS ON} {RV
    S OFF}{30 SPC}{RVS ON} ":NEXT
```

```
780 PRINT"{BLACK}{7 SPC}{RVS ON}{32 SPC}
    {HOME}"
790 PRINT"{HOME}{3 CUR.GIU}PUNTI":PRINTG
    S:PRINT"{2 CUR.GIU}RECORD":PRINTHS:P
    RINT"{2 CUR.GIU}PALLE"
800 PRINTNB:PRINT"{2 CUR.GIU}SCHEMA":PRI
    NTGM
810 PRINT"{2 CUR.GIU}MISURA":PRINTBS
820 ONGMGOTO830,900,990
830 REM
840 PRINT"{HOME}{2 CUR.GIU}{GREEN}"
850 FORJ=1TO4:PRINT"{8 CUR.DES}{RVS ON}{
    30 SH O}":NEXT
860 GS=GS+1
870 IFSW>0THEN60
880 SW=1:BV=21:BH=17:BY=15:BX=18:BA=SC+B
    Y*40+BX:DX=-1:DY=-1
890 GOTO110
900 REM
910 PRINT"{HOME}{2 CUR.GIU}{RED}"
920 FORJ=1TO3:PRINT"{8 CUR.DES}{RVS ON}{
    30 SH O}":NEXT
930 PRINT"{12 CUR.GIU}"
940 FORJ=1TO3:PRINT"{8 CUR.DES}{RVS ON}{
    30 SH O}":NEXT
950 GS=GS+1
960 IFSW>0THEN60
970 SW=1:BV=13:BH=20:BY=10:BX=21:BA=SC+B
    Y*40+BX:DX=1:DY=-1
980 GOTO110
990 REM
1000 PRINT"{HOME}{2 CUR.GIU}"
1010 FORI=0TO8:PRINT"{10 CUR.DES}";:FORJ
     =9-ITO1STEP-1:PRINT"{RVS ON}{BLUE}{
     SH O}";:NEXT
1020 PRINTSPC(I*2+8);:FORJ=9-ITO1STEP-1:
     PRINT"{SH O}";:NEXT:PRINT:NEXT:PRIN
     T
1030 FORI=0TO8:PRINT"{10 CUR.DES}";:FORJ
     =1TOI+1:PRINT"{RVS ON}{BLUE}{SH O}"
     ;:NEXT
1040 PRINTSPC(((8-I)*2)+8);:FORJ=1TOI+1:
     PRINT"{SH O}";:NEXT:PRINT:NEXT:PRIN
     T"{HOME}"
1050 GS=GS+1
1060 IFSW>0THEN60
1070 SW=1:BV=13:BH=16:BY=9:BX=24:BA=SC+B
     Y*40+BX:DX=1:DY=-1
1080 GOTO110
1090 REM
1100 PRINT"{HOME}{13 CUR.GIU}{13 CUR.DES
     }GIOCHI ANCORA (S/N)?"
1110 GETA$
1120 IFA$="N"THENPRINT"{CLR}":END
1130 IFA$<>"S"THEN1110
1140 IFGS>HSTHENHS=GS
1150 SW=0:GOTO340
```

bordi dello schermo. I tasti che si usano per spostare la racchetta sono [P] (verso destra) e [I] (verso sinistra). Avete a disposizione nove palle; ne perdete una ogni volta che non riuscite ad intercettarla con la racchetta (in qualsiasi direzione la palla si muova). Guadagnate due punti per ogni mattone colpito usando la racchetta grande e tre punti se utilizzate quella piccola. Se siete fortunati, la palla quando colpisce un mattone può rimbalzare in modo da colpire altri mattoni, e così via, innescando una specie di reazione a catena che vi farà guadagnare molti punti senza sforzo. Se riuscirete a colpire 100 mattoni potrete continuare la partita in un nuovo schermo con altri muri da distruggere.

Tratto dalla rivista Paper Soft n. 17/85

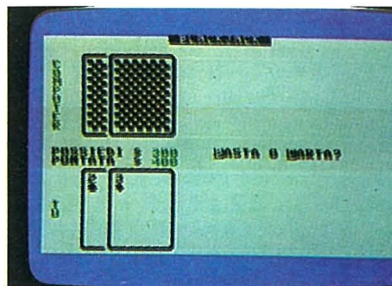
Blackjack

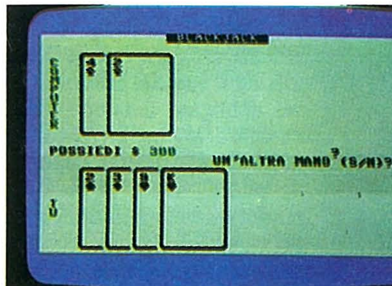


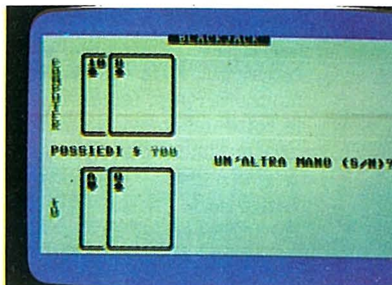
Conosci il Blackjack? È un gioco facile, in cui il caso ha un ruolo molto importante: ma, come sempre nei giochi d'azzardo, bisogna saper amministrare bene la fortuna... oppure senza neanche accorgetene puoi trovarti senza più un soldo!
L'avversario è il tuo Commodore 16, che tiene il Banco. Per cominciare disponi di

```
10 BL$="{6 CBM B}{CUR.GIU}{6 CUR.SIN}":C
   L$="{6 SPC}{CUR.GIU}{6 CUR.SIN}":CN$=
   "{HOME}{13 CUR.GIU}"
20 CA$="{17 CUR.DES}":NL$="{22 SPC}"
30 C$="{6 SH *}":D$="{SH -}{CUR.GIU}{CUR
   .SIN}{SH -}{CUR.GIU}{CUR.SIN}{SH -}{C
   UR.GIU}{CUR.SIN}{SH -}{CUR.GIU}{CUR.S
   IN}{SH -}{CUR.GIU}{CUR.SIN}{SH -}{CUR
   .GIU}{CUR.SIN}{SH -}{CUR.GIU}{CUR.SIN
   }{SH -}":CR=500:DC$="{2 CUR.GIU}":MZ=
   52
40 VOL8:DIMSS$(3):DIMPC(9):DIMCC(9)
50 DIMCD$(12):DIMCN%(12):FORI=0TO12:READ
   CD$(I):CD$(I)=CD$(I)+" ":CN%(I)=15:NE
   XTI
60 DATAA,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K
70 CD$(9)="10":SS$(0)="{RED}{SH S}":SS$(
   1)="{RED}{SH Z}":SS$(2)="{BLACK}{SH X
   }":SS$(3)="{BLACK}{SH A}"
80 PRINT"{CLR}{RED}";TAB(14);"{RVS ON} B
   LACKJACK "
85 IFMZ<10THENPRINTTAB(12);"{10 CUR.GIU}
   * NUOVO MAZZO *":FORI=1TO2000:NEXT:GO
   SUB840:GOTO80
90 PRINT"{YL-GREEN}{2 CUR.GIU}{CUR.DES}C
   {CUR.GIU}{CUR.SIN}O{CUR.GIU}{CUR.SIN}
   M{CUR.GIU}{CUR.SIN}P{CUR.GIU}{CUR.SIN
   }U{CUR.GIU}{CUR.SIN}T{CUR.GIU}{CUR.SI
   N}E{CUR.GIU}{CUR.SIN}R{9 CUR.GIU}{CUR
   .SIN}T{CUR.GIU}{CUR.SIN}U"
100 L=0:CX$="{4 CUR.DES}":SQ=0:B=0:CN=-1
    :PN=-1:DB=0:S=0
110 CY$=CN$+DC$:GOSUB320:P1$=DT$:PS=X:PN
    =0:PC(PN)=Y:GOSUB420
120 CY$=DC$:GOSUB320:C1$=DT$:CS=X:CN=0:C
    C(CN)=Y
130 GOSUB560:CY$=CN$+DC$:DT$=P1$:X=PS:GO
    SUB380:RC$=CX$:RP$=CX$
140 PRINTCN$;CA$;"{D.BLUE}{2 SPC}QUANTO
    PUNTI{BLACK}";:INPUTB$:B=VAL(B$)
150 PRINTCN$;CA$;NL$
160 IFB<1ORB>CRTHEN140
170 GOSUB550
180 CY$=CN$+DC$:GOSUB320:PN=PN+1:PC(PN)=
    Y:P1$=DT$:PS=X
190 CY$=DC$:CX$=RC$:GOSUB320:C2$=DT$:CS=
    X:CN=CN+1:CC(CN)=Y
200 CY$=CN$+DC$:CX$=RP$:DT$=P1$:X=PS:GOS
    UB380:GOSUB420
210 IFPV=21THEN290
220 PRINTCN$;CA$;"{BROWN}{2 SPC}{RVS ON}
    B{RVS OFF}ASTA O {RVS ON}C{RVS OFF}A
    RTA?";
230 GETA$:IFA$=""THEN230
240 IFA$<>"B"ANDA$<>"C"ANDA$<>"R"THENPRI
```

```
     NTCN$;CA$;NL$:SOUND1,350,5:GOTO210
250 IFA$="C"THENGOSUB320:PN=PN+1:PC(PN)=
     Y:GOSUB380:GOSUB420:GOSUB600:GOTO210
260 IFA$<>"R"ORDB>0ORB>CRTHEN280
270 GOSUB550:DB=1:GOTO210
280 IFA$<>"B"ORPV<12THEN210
290 S=1:GOSUB570:GOSUB480
300 GOSUB600
310 GOSUB320:CN=CN+1:CC(CN)=Y:GOSUB380:G
     OSUB480:GOTO300
320 SOUND3,700,5:Y=INT(RND(1)*13):IFCN%(
     Y)=0THEN320
330 DT$=CD$(Y):X=INT(RND(0)*4)
340 IF(CN%(Y)AND(2↑X))=0THEN320
350 CN%(Y)=CN%(Y)-2↑X:MZ=MZ-1
360 PRINT"{HOME}{BLACK}";CY$;CX$;"{SH U}
     ";C$;"{SH I}{CUR.GIU}{CUR.SIN}";D$;"
     {HOME}";CY$;CX$;"{CUR.GIU}";D$;"{CUR
     .GIU}{CUR.SIN}{SH J}";C$;"{SH K}";
370 PRINT"{HOME}";CY$;CX$;"{CUR.GIU}{CUR
     .DES}";BL$;BL$;BL$;BL$;BL$;BL$;BL$;B
     L$;:FORI=1TO1000:NEXT:RETURN
380 CC$=LEFT$(SS$(X),1)
390 FORI=1TO500:NEXT:PRINT"{HOME}";CY$;C
     X$;"{CUR.GIU}{CUR.DES}";CC$;DT$;"{4
     SPC}{CUR.GIU}{6 CUR.SIN}";SS$(X);"{5
      SPC}{CUR.GIU}{6 CUR.SIN}";
400 PRINTCL$;CL$;CL$;CL$;CL$;CL$;:CX$=CX
     $+"{3 CUR.DES}"
410 SOUND1,1000,3:FORI=1TO500:NEXT:RETUR
     N
420 PV=0:AC=0:FORI=0TOPN:PV=PV+PC(I)+1:I
     FPC(I)=0THENPV=PV+10:AC=AC+1
430 IFPC(I)>9THENPV=PV-PC(I)+9
440 NEXT
450 IFPV>21ANDAC>0THENPV=PV-10:AC=AC-1:G
     OTO450
460 IFPV>21THENL=1
470 RETURN
480 IFCN<0THENRETURN
490 CV=0:AC=0:FORI=0TOCN:CV=CV+CC(I)+1:I
     FCC(I)=0THENCV=CV+10:AC=AC+1
500 IFCC(I)>9THENCV=CV-CC(I)+9
510 NEXT
520 IFCV>21ANDAC>0THENCV=CV-10:AC=AC-1:G
     OTO520
530 IFCV>21THENL=-1
540 RETURN
550 SQ=SQ+B:PRINTCN$;"{ORANGE}{CUR.GIU}{
     CUR.DES}PUNTATA{2 SPC}${8 SPC}{8 CUR
     .SIN}{BL-GRN}";SQ:CR=CR-B
560 PRINTCN$;"{ORANGE}{CUR.DES}POSSIEDI
     ${8 SPC}{8 CUR.SIN}{BL-GRN}";CR:RETU
     RN
570 PRINT"{HOME}{3 CUR.GIU}{5 CUR.DES}";
     C1$;"{CUR.GIU}{2 CUR.SIN}";SS$(CS);"
      {CUR.GIU}{2 CUR.SIN}{2 SPC}{CUR.GIU
```





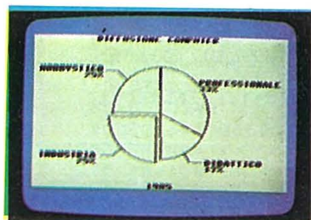


500 dollari. All'inizio di ogni mano vengono distribuite due carte a testa, e tu devi effettuare la tua puntata; fatto ciò devi decidere se fermarti o chiedere altre carte, tenendo conto che vince chi totalizza il punteggio più vicino a 21. Le figure valgono 10 e le carte dal 2 al 10 conservano il loro valore. Per l'asso, invece, il discorso é un po' diverso in quanto puoi scegliere se farlo contare 1 oppure 11 a seconda di ciò che più ti conviene. In particolare, se le tue prime due carte sono un asso e una figura, hai 21 punti serviti in mano: in questo caso si dice appunto hai il Blackjack, e la vittoria è sicura (a meno che non ce l'abbia anche il Banco, il quale vince a parità di punteggio).
Se invece hai pochi punti, chiedi un'altra carta premendo C (se hai meno di 12 sei obbligato a farlo). Puoi chiedere anche altre carte, ma stati attento: se superi i 21 punti, "sballi" e perdi la mano! Quando ritieni di avere raggiunto un punteggio sufficiente, premi B per vedere il gioco del computer. Se ti senti sicuro delle tue carte, hai la possibilità di raddoppiare la posta premendo R (puoi farlo una sola volta nel corso di una mano e quando è il tuo turno).

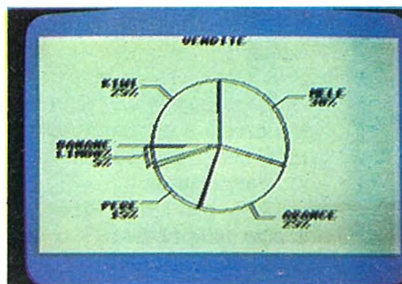
Tratto dalla rivista Paper Soft n. 20/85

```
    }{2 CUR.SIN}{2 SPC}{CUR.GIU}{2 CUR.S
    IN}{2 SPC}{CUR.GIU}{2 CUR.SIN}{2 SPC
    }{CUR.GIU}{2 CUR.SIN}{2 SPC}{CUR.GIU
    }{2 CUR.SIN}{2 SPC}"
580 SOUND1,1000,3
590 CY$=DC$:CX$=RC$:DT$=C2$:X=CS:GOSUB38
    0:GOSUB480:RETURN
600 IFL=1THENPRINTCN$;CA$;"{RED}{2 SPC}{
    FLASH ON}HAI SBALLATO!{FLASH OFF}";:
    SOUND1,800,10:SOUND1,700,20:GOTO780
610 IFL<>-1THEN640
620 PRINTCN$;CA$;NL$;CN$;CA$;"{PURPLE}{2
     SPC}{FLASH ON}HO SBALLATO!{FLASH OF
    F}";:CR=CR+2*SQ
630 SOUND1,800,10:FORI=1TO50:NEXT:SOUND1
    ,900,10:GOTO790
640 IFCV<>21ORCN<>1THEN670
645 GOSUB570
650 PRINTCN$;CA$;"{BLACK}{2 SPC}{FLASH O
    N}HO IL BLACKJACK!{FLASH OFF}";:SOUN
    D1,900,20:IFPV=21ANDPN=1THENCR=CR-3*
    SQ
660 FORI=1TO10:SOUND1,800+10*I,10:NEXT:C
    R=CR-SQ:GOTO790
670 IFS=0THENRETURN
680 IFPV<>21ORPN<>1THEN710
690 PRINTCN$;CA$;"{BLACK}{2 SPC}{FLASH O
    N}HAI IL BLACKJACK!{FLASH OFF}";:CR=
    CR+3*SQ:GOSUB570
700 FORI=1TO30:SOUND1,300+10*I,10:SOUND2
    ,420+10*I,10:FORJ=1TO50:NEXTJ:NEXTI:
    GOTO790
710 IFCV<17THENPRINTCN$;CA$;"{BROWN}{4 S
    PC}CARTA...{4 SPC}";:RETURN
720 IFCV<PVTHEN740
730 PRINTCN$;CA$;"{BL-GRN}{2 SPC}HAI PER
    SO.{4 SPC}";:SOUND1,700,10
735 FORI=1TO50:NEXT:SOUND1,600,25:GOTO79
    0
740 PRINTCN$;CA$;"{GREEN}{2 SPC}HO PERSO
    .{5 SPC}";
750 FORI=1TO10:SOUND1,900+10*I,10:FORJ=1
    TO50:NEXTJ:SOUND1,1000-10*I,10:NEXT
760 CR=CR+2*SQ
770 GOTO790
780 GOSUB570
790 GOSUB560:PRINTCN$;"{CUR.GIU}{CUR.DES
    }";NL$;CN$;CA$;"{GREEN}{CUR.GIU}{2 S
    PC}UN'ALTRA MANO (S/N)?";
800 GETA$:IFA$=""THEN800
810 IFA$="N"THENSCNCLR:END
820 IFCR>0THEN80
830 PRINTCN$;CA$;"{D.BLUE}{FLASH ON}NON
    HAI PIU' UN SOLDO!{FLASH OFF}";:FORI
    =1TO5000:NEXT:SCNCLR:END
840 MZ=52:FORI=0TO12:CN%(I)=15:NEXT:RETU
    RN
```

GRAFICI A TORTA



Il grafico a torta consente la rappresentazione di un insieme di dati omogenei, mettendo immediatamente in risalto il "peso" in percentuale dei singoli componenti. L'intera torta, cioè l'area del cerchio, rappresenta il



100% del totale, mentre i singoli settori (le fette del la torta) rappresentano le varie parti del tutto, cioè le componenti dell'intera torta.

Quando è necessario si può evidenziare uno o più settori staccandoli leggermente dai settori adiacenti. Il settore, che si definisce "esploso", risalta immediatamente nell'insieme dei dati rappresentati.

In macchina vengono immessi il titolo del grafico, che si posizionerà in alto al centro, l'eventuale nota a piè pagina, le scritte che servono a contraddistinguere i vari settori e i dati numerici assoluti. Il programma si incaricherà di ricavarne grafico e percentuali.

Nel programma non si è ricorsi ad alcun tipo di tratteggio per distinguere i vari settori. Questi sono comunque molto bene individuati dalle scritte "guidate" da una linea spezzata che parte dalla metà dell'arco di cer-

```
10 DIMA$(11),A(11),B(11)
20 GRAPHICO,1
30 INPUT"TITOLO";Z$:GOSUB50:T$=Z$:Z$=""
40 INPUT"NOTA";Z$:GOSUB50:N$=Z$:GOTO60
50 FORI=1TO(40-LEN(Z$))/2:Z$=" "+Z$:NEXT
   I:RETURN
60 PRINT:INPUT"SETTORI";N
70 IFN>12THENPRINT"TROPPI":GOTO60
80 FORI=0TON-1:PRINT
90 PRINTI+1;"SCRITTA";:INPUTA$(I)
100 PRINTI+1;" VALORE";:INPUTA(I)
110 PRINTI+1;"ESPLOSO{2 SPC}N";:INPUT"{3
     CUR.SIN}";B$
120 IFB$<>"N"THENB(I)=1:ELSEB(I)=0
130 T=T+A(I)
140 NEXTI
150 C=2*π/T:P=360/T
160 GRAPHIC1,1
170 CHAR,0,0,T$
180 CHAR,0,24,N$
190 T0=0:T1=0
200 FORI=0TON-1
210 T1=T1+A(I):T2=T1-A(I)/2
220 S0=SIN(T0*C):C0=COS(T0*C)
230 S2=SIN(T2*C):C2=COS(T2*C)
240 IFB(I)=1THENX9=160+S2*6:Y9=100-C2*6:
    ELSEX9=160:Y9=100
250 LOCATEX9,Y9
260 DRAWTO+S0*60,-C0*60
270 CIRCLE,X9,Y9,60,60,T0*P,T1*P,,1
280 DRAWTOX9,Y9
290 T0=T1
300 LOCATEX9,Y9
310 LOCATE+S2*60,-C2*60
320 DRAWTO+S2*15,-C2*15
```

chio che delimita ciascun settore. Il massimo di settori permessi dal programma è di 12. Quando però vi sono settori molto piccoli e ravvicinati possono sorgere dei problemi perché le scritte si possono sovrapporre. Nell'usare il programma, tenete sempre presente questo particolare.

Tratto della rivista Bit N. 62 Giugno/85

```
330 IFRDOT(0)>160THENDRAWTO+15,+0:ELSEDR
    AWTO-15,+0
340 X=RDOT(0):Y=RDOT(1)
350 X0=X/8+1:X2=39-X0-LEN(A$(I)):IFX2<0T
    HENX0=X0+X2
360 X1=X/8-LEN(A$(I)):IFX1<0THENX1=0
370 IFX>160THENCHAR,X0,Y/8,A$(I):ELSECHA
    R,X1,Y/8,A$(I)
380 P$=STR$(INT(A(I)/T*1000+.5)/10)+"%":
    P$=RIGHT$(P$,LEN(P$)-1)
390 IFX>160THENCHAR,X0,Y/8+1,P$:ELSECHAR
    ,X/8-LEN(P$),Y/8+1,P$
400 NEXTI
```

Guida all'input C16

Norme per la battitura

I caratteri grafici, ottenuti con la pressione dei tasti "Shift" e "CBM", sono codificati in modo da indicare il tasto da premere assieme a "Shift" o "CBM". Es. il cuoricino è codificato con >SH S <. Il numero dentro le parentesi indica le volte che il tasto va premuto.

```
              TABELLA DI CONVERSIONE

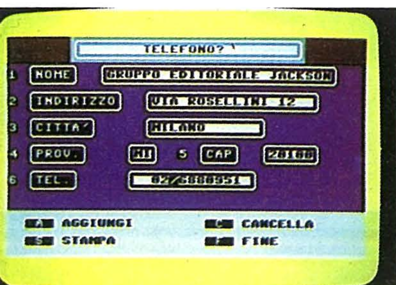
{HOME}.........HOME
{CLR}..........PULIZIA SCHERMO
{CUR.SU}.......CURSORE IN ALTO
{CUR.GIU}......CURSORE IN BASSO
{CUR.DES}......CURSORE A DESTRA
{CUR.SIN}......CURSORE A SINISTRA
{SPC}..........SPAZIO
{RVS ON}.......REVERSE ON
{RVS OFF}......REVERSE OFF
{FLASH ON}.....FLASH ON
{FLASH OFF}....FLASH OFF
{INST}.........INSERT
{BLACK}........COL. NERO (CTRL+1)
{WHITE}........COL. BIANCO (CTRL+2)
{RED}..........COL. ROSSO (CTRL+3)
{CYAN}.........COL. CIANO (CTRL+4)
{PURPLE}.......COL. PORPORA (CTRL+5)
{GREEN}........COL. VERDE (CTRL+6)
{BLUE}.........COL. BLU (CTRL+7)
{YELLOW}.......COL. GIALLO (CTRL+8)
{ORANGE}.......COL. ARANCIO (CBM+1)
{BROWN}........COL. MARRONE (CBM+2)
{YL-GREEN}.....COL. GIALLO-VERDE (CBM+3)
{PINK}.........COL. ROSA (CBM+4)
{BL-GRN}.......COL. BLU-VERDE (CBM+5)
{LT.BLUE}......COL. BLU CHIARO (CBM+6)
{D.BLUE}.......COL. BLU SCURO (CBM+7)
{LT.GREEN}.....COL. VERDE CHIARO (CBM+8)
```

RUBRICA

```
100 MEM=50:LW=1:COLOR4,1:COLOR0,1:VOL8
110 PRINT"{CLR}{3 CUR.GIU}{YELLOW}{9 SPC
    }{RVS ON}C{RVS OFF}ASSETTA OPPURE {R
    VS ON}D{RVS OFF}ISCO?"
120 GETDV$:IFDV$<>"C"ANDDV$<>"D"THEN120
130 IFDV$="D"THEN170
140 PRINT"{3 CUR.GIU}{4 SPC}RUBRICA GIA'
     REGISTRATA{2 SPC}(S/N)?"
150 GETG$:IFG$<>"S"ANDG$<>"N"THEN150
160 IFG$="N"THENLW=0
170 DIMQ(MEM),A$(MEM,6),CT(MEM),CY(6)
180 GOTO240
190 FORJ=1TO2500:NEXT
200 RETURN
210 FR=100+RND(1)*500
220 SOUND1,FR,30
230 RETURN
240 P$="{HOME}{26 CUR.GIU}":T4=28
250 COLOR4,8:COLOR0,8:T1=3:T2=10:T3=15:T
    5=13:COLOR0,2
260 PRINT"{CLR}{RVS ON}{ORANGE}{7 SPC}{L
    T.BLUE}{SH U}{24 SH C}{SH I}{ORANGE}
    {6 SPC}";
270 PRINT"{8 SPC}{LT.BLUE}{SH B}{WHITE}{
    24 SPC}{LT.BLUE}{SH B}{ORANGE}{6 SPC
    }";
280 PRINT"{8 SPC}{LT.BLUE}{SH J}{24 SH C
    }{SH K}{ORANGE}{7 SPC}"
290 PRINT"{HOME}{CUR.GIU}"SPC(11)"{RED}
    RUBRICA INDIRIZZI{BLACK}"
300 PRINT"{RVS ON}{D.BLUE}{2 SPC}{SH U}{
    4 SH C}{SH I}{2 SPC}{SH U}{25 SH C}{
    SH I}{3 SPC}";
310 PRINT"{BLACK}1{D.BLUE} {SH B}{RVS OF
    F}{4 SPC}{RVS ON}{SH B}{2 SPC}{SH B}
    {RVS OFF}{25 SPC}{RVS ON}{SH B}{2 SP
    C}";
320 PRINT"{3 SPC}{SH J}{4 SH C}{SH K}{2
    SPC}{SH J}{25 SH C}{SH K}{3 SPC}";
330 PRINT"{2 SPC}{SH U}{9 SH C}{SH I}{2
    SPC}{SH U}{18 SH C}{SH I}{5 SPC}";
340 PRINT"{BLACK}2{D.BLUE} {SH B}{RVS OF
    F}{9 SPC}{RVS ON}{SH B}{2 SPC}{SH B}
    {RVS OFF}{18 SPC}{RVS ON}{SH B}{4 SP
    C}";
350 PRINT"{3 SPC}{SH J}{9 SH C}{SH K}{2
    SPC}{SH J}{18 SH C}{SH K}{5 SPC}";
360 PRINT"{2 SPC}{SH U}{6 SH C}{SH I}{5
    SPC}{SH U}{12 SH C}{SH I}{11 SPC}";
370 PRINT"{BLACK}3{D.BLUE} {SH B}{RVS OF
    F}{6 SPC}{RVS ON}{SH B}{5 SPC}{SH B}
    {RVS OFF}{12 SPC}{RVS ON}{SH B}{10 S
    PC}";
380 PRINT"{3 SPC}{SH J}{6 SH C}{SH K}{5
    SPC}{SH J}{12 SH C}{SH K}{11 SPC}";
390 PRINT"{2 SPC}{SH U}{5 SH C}{SH I}{4
    SPC}{SH U}{2 SH C}{SH I}{4 SPC}{SH U
```



Questo programma può servirvi sia per il lavoro, che per archiviare gli indirizzi di amici e conoscenti. I dati che si possono memorizzare sono il nome (cognome e nome), l'indirizzo (via e numero), la città, la provincia, il codice postale e il telefono (con prefisso). Le informazioni possono poi essere visualizzate sullo shcermo o stampate su carta, creando in tal modo delle schede per un archivio. I dati vengono memorizzati su nastro o disco, e sono richiamabili



ogni volta che si fa girare il programma.

Aggiunta: serve ad aggiungere nuovi nominativi alla rubrica. Il tasto [Del] durante la battitura non funziona, per cui, se commettete degli errori, questi dovranno essere corretti dopo aver immesso tutte le informazioni.

Cancellazione: serve a cancellare dalla rubrica un singolo nominativo. Sarà bene prima vedere la scheda da cancellare con il comando che segue, per essere sicuri

```
    }{3 SH C}{SH I}{2 SPC}{SH U}{5 SH C}
    {SH I}{5 SPC}";
400 PRINT"{BLACK}4{D.BLUE} {SH B}{RVS OF
    F}{5 SPC}{RVS ON}{SH B}{4 SPC}{SH B}
    {RVS OFF}{2 SPC}{RVS ON}{SH B}{2 SPC
    }{BLACK}5{D.BLUE} {SH B}{RVS OFF}{3
    SPC}{RVS ON}{SH B}{2 SPC}{SH B}{RVS
    OFF}{5 SPC}{RVS ON}{SH B}{4 SPC}";
410 PRINT"{3 SPC}{SH J}{5 SH C}{SH K}{4
    SPC}{SH J}{2 SH C}{SH K}{4 SPC}{SH J
    }{3 SH C}{SH K}{2 SPC}{SH J}{5 SH C}
    {SH K}{5 SPC}";
420 PRINT"{2 SPC}{SH U}{4 SH C}{SH I}{5
    SPC}{SH U}{13 SH C}{SH I}{12 SPC}";
430 PRINT"{BLACK}6{D.BLUE} {SH B}{RVS OF
    F}{4 SPC}{RVS ON}{SH B}{5 SPC}{SH B}
    {RVS OFF}{4 SPC}{RVS ON}{BLACK}/{RVS
     OFF}{8 SPC}{D.BLUE}{RVS ON}{SH B}{1
    1 SPC}";
440 PRINT"{3 SPC}{SH J}{4 SH C}{SH K}{5
    SPC}{SH J}{13 SH C}{SH K}{12 SPC}";
450 PRINT"{40 SPC}";
460 PRINT"{40 SPC}"
470 PRINTLEFT$(P$,5)SPC(T1)"{BLACK}{RVS
    ON}NOME"
480 PRINTLEFT$(P$,8)SPC(T1)"{RVS ON}INDI
    RIZZO"
490 PRINTLEFT$(P$,11)SPC(T1)"{RVS ON}CIT
    TA'"
500 PRINTLEFT$(P$,14)SPC(T1)"{RVS ON}PRO
    V."SPC(T1+11)"CAP"
510 PRINTLEFT$(P$,17)SPC(T1)"{RVS ON}TEL
    ."
520 PRINT"{CUR.GIU}{2 SPC}{RVS ON}{RED}
    A {RVS OFF}{BLACK} AGGIUNGI"SPC(8)"{
    RVS ON}{RED} C {RVS OFF}{BLACK} CANC
    ELLA"
530 PRINT"{CUR.GIU}{2 SPC}{RVS ON}{RED}
    S {RVS OFF}{BLACK} STAMPA"SPC(10)"{R
    VS ON} F {RVS OFF} FINE"
540 FORJ=1TO100:NEXT:GOSUB210
550 FORJ=1TO2000:NEXT
560 IFLW=1THENLW=0:GOTO1860
570 O=O+1:PRINTLEFT$(P$,2)SPC(11)"{ORANG
    E}FAI LA TUA SCELTA ":IFO=3THENO=0:G
    OTO610
580 FORJ=1TO500:NEXT:PRINTLEFT$(P$,2)SPC
    (11)"{18 SPC}"
590 FORJ=1TO100:NEXT
600 GOTO570
610 GETKEYG$
620 SS$="":SL$=""
630 IFG$="A"THEN680
640 IFG$="C"THEN2150
650 IFG$="S"THEN2360
660 IFG$="F"THEN2790
670 GOTO610
```

```
680 Q=Q+1
690 FORJ=1TO100:NEXT:GOSUB210
700 PRINTLEFT$(P$,2)SPC(11)"{ORANGE}{6 S
    PC}NOME?{7 SPC}{BLACK}"
710 FORX=1TO25
720 PRINTLEFT$(P$,5)SPC(T2+X)"{CBM +}"
730 FORJ=1TO5:NEXT
740 PRINTLEFT$(P$,5)SPC(T2+X)" ";
750 GETG$:GOSUB2880:IFG$=""THEN720
760 IFG$=CHR$(13)THENPOKE239,0:GOTO800
770 PRINTLEFT$(P$,5)SPC(T2+X)G$
780 A$(Q,1)=A$(Q,1)+G$
790 NEXT
800 IFLC=1THENLC=0:GOTO1490
810 FORJ=1TO100:NEXT:GOSUB210
820 PRINTLEFT$(P$,2)SPC(11)"{ORANGE}{4 S
    PC}INDIRIZZO?{4 SPC}{BLACK}"
830 FORX=1TO18
840 PRINTLEFT$(P$,8)SPC(T3+X)"{CBM +}"
850 FORJ=1TO5:NEXT
860 PRINTLEFT$(P$,8)SPC(T3+X)" ";
870 GETG$:GOSUB2880:IFG$=""THEN840
880 IFG$=CHR$(13)THENPOKE239,0:GOTO920
890 PRINTLEFT$(P$,8)SPC(T3+X)G$
900 A$(Q,2)=A$(Q,2)+G$
910 NEXT
920 IFLC=1THENLC=0:GOTO1490
930 FORJ=1TO100:NEXT:GOSUB210
940 PRINTLEFT$(P$,2)SPC(11)"{ORANGE}{5 S
    PC}CITTA'?{6 SPC}{BLACK}"
950 FORX=1TO12
960 PRINTLEFT$(P$,11)SPC(T3+X)"{CBM +}"
970 FORJ=1TO5:NEXT
980 PRINTLEFT$(P$,11)SPC(T3+X)" ";
990 GETG$:GOSUB2880:IFG$=""THEN960
1000 IFG$=CHR$(13)THENPOKE239,0:GOTO1040
1010 PRINTLEFT$(P$,11)SPC(T3+X)G$
1020 A$(Q,3)=A$(Q,3)+G$
1030 NEXT
1040 IFLC=1THENLC=0:GOTO1490
1050 FORJ=1TO100:NEXT:GOSUB210
1060 PRINTLEFT$(P$,2)SPC(11)"{ORANGE}{4
     SPC}PROVINCIA?{4 SPC}{BLACK}"
1070 FORX=1TO2
1080 PRINTLEFT$(P$,14)SPC(T5+X)"{CBM +}"
1090 FORJ=1TO5:NEXT
1100 PRINTLEFT$(P$,14)SPC(T5+X)" ";
1110 GETG$:GOSUB2880:IFG$=""THEN1080
1120 IFG$=CHR$(13)THENPOKE239,0:GOTO1160
1130 PRINTLEFT$(P$,14)SPC(T5+X)G$
1140 A$(Q,4)=A$(Q,4)+G$
1150 NEXT
1160 IFLC=1THENLC=0:GOTO1490
1170 FORJ=1TO100:NEXT:GOSUB210
1180 PRINTLEFT$(P$,2)SPC(11)"{ORANGE} CO
     DICE POSTALE?{2 SPC}{BLACK}"
1190 FORX=1TO5
```



di battere il nome correttamente.
Stampa: la presentazione dei dati può avvenire sia su video, che tramite stampante. I dati verranno presentati nello stesso ordine in cui sono stati immessi, per cui se vogliamo avere i nomi in ordine alfabetico, sarà bene pensarci prima di iniziare l'immissione.
Fine: da selezionare la termine delle operazioni. Permette l'archiviazione su nastro o su disco delle informazioni presenti in memo-

ria.
Il programma merita qualche parola di commento su come è stato ideato. Come si è detto, Rubrica è molto facile da usare, ma non altrettanto si può dire della sua struttura.
Il listato risultata privo di commenti, per cui può risultare piuttosto difficile da analizzare. Questo spartano uso delle istruzioni permette però di lasciare maggiore spazio libero in memoria per poter accumulare un notevole numero di dati. Il co-

```
1200 PRINTLEFT$(P$,14)SPC(T4+X)"{CBM +}"
1210 FORJ=1TO5:NEXT
1220 PRINTLEFT$(P$,14)SPC(T4+X)" ";
1230 GETG$:GOSUB2880:IFG$=""THEN1200
1240 PRINTLEFT$(P$,14)SPC(T4+X)G$
1250 A$(Q,5)=A$(Q,5)+G$
1260 NEXT
1270 IFLC=1THENLC=0:GOTO1490
1280 FORJ=1TO100:NEXT:GOSUB210
1290 PRINTLEFT$(P$,2)SPC(11)"{ORANGE}{4
     SPC}TELEFONO?{5 SPC}{BLACK}"
1300 FORX=1TO4
1310 PRINTLEFT$(P$,17)SPC(T5+X)"{CBM +}"
1320 FORJ=1TO5:NEXT
1330 PRINTLEFT$(P$,17)SPC(T5+X)" ";
1340 GETG$:GOSUB2880:IFG$=""THEN1310
1350 PRINTLEFT$(P$,17)SPC(T5+X)G$
1360 C$=C$+G$
1370 NEXT
1380 FORX=1TO8
1390 PRINTLEFT$(P$,17)SPC(T5+5+X)"{CBM +
     }"
1400 FORJ=1TO5:NEXT
1410 PRINTLEFT$(P$,17)SPC(T5+5+X)" ";
1420 GETG$:GOSUB2880:IFG$=""THEN1390
1430 PRINTLEFT$(P$,17)SPC(T5+5+X)G$
1440 C1$=C1$+G$
1450 NEXT
1460 A$(Q,6)=C$+"/"+C1$:C$="":C1$=""
1470 IFLC=1THENLC=0:GOTO1490
1480 FORJ=1TO100:NEXT:GOSUB210
1490 FORJ=1TO100:NEXT:X=0:GOSUB210
1500 X=X+1:PRINTLEFT$(P$,2)SPC(10)"{ORAN
     GE}TUTTO GIUSTO{2 SPC}(S/N)?":IFX=3
     THENX=0:GOTO1540
1510 FORJ=1TO500:NEXT:PRINTLEFT$(P$,2)SP
     C(10)"{20 SPC}"
1520 FORJ=1TO100:NEXT
1530 GOTO1500
1540 GETKEYG$
1550 IFG$="S"THEN250
1560 IFG$="N"THEN1580
1570 GOTO1540
1580 FORJ=1TO100:NEXT:X=0:GOSUB210
1590 X=X+1:PRINTLEFT$(P$,2)SPC(10)"{ORAN
     GE}{2 SPC}DATO ERRATO N.?{3 SPC}":I
     FX=3THENX=0:GOTO1630
1600 FORJ=1TO500:NEXT:PRINTLEFT$(P$,2)SP
     C(10)"{20 SPC}"
1610 FORJ=1TO100:NEXT
1620 GOTO1590
1630 GETKEYG$
1640 ONVAL(G$)GOTO1660,1690,1720,1750,17
     80,1810
1650 GOTO1630
1660 PRINTLEFT$(P$,2)SPC(11)"{ORANGE}{2
     SPC}CORREGGI NOME{3 SPC}":A$(Q,1)="
     "
```

```
1670 FORZ=3267TO3243STEP-1:POKEZ,32:FORJ
     =1TO100:NEXT:NEXT
1680 LC=1:GOTO690
1690 PRINTLEFT$(P$,2)SPC(11)"{ORANGE}COR
     REGGI INDIRIZZO":A$(Q,2)=""
1700 FORZ=3385TO3368STEP-1:POKEZ,32:FORJ
     =1TO100:NEXT:NEXT
1710 LC=1:GOTO810
1720 PRINTLEFT$(P$,2)SPC(11)"{ORANGE} CO
     RREGGI CITTA'{2 SPC}":A$(Q,3)=""
1730 FORZ=3499TO3488STEP-1:POKEZ,32:FORJ
     =1TO100:NEXT:NEXT
1740 LC=1:GOTO930
1750 PRINTLEFT$(P$,2)SPC(11)"{ORANGE}COR
     REGGI PROVINCIA":A$(Q,4)=""
1760 FORZ=3607TO3606STEP-1:POKEZ,32:FORJ
     =1TO100:NEXT:NEXT
1770 LC=1:GOTO1050
1780 PRINTLEFT$(P$,2)SPC(11)"{ORANGE}{3
     SPC}CORREGGI CAP{3 SPC}":A$(Q,5)=""
1790 FORZ=3625TO3621STEP-1:POKEZ,32:FORJ
     =1TO100:NEXT:NEXT
1800 LC=1:GOTO1170
1810 PRINTLEFT$(P$,2)SPC(11)"{ORANGE}COR
     REGGI TELEFONO ":A$(Q,6)=""
1820 FORZ=3729TO3726STEP-1:POKEZ,32:FORJ
     =1TO100:NEXT:NEXT
1830 FORZ=3738TO3731STEP-1:POKEZ,32:FORJ
     =1TO100:NEXT:NEXT
1840 LC=1:GOTO1280
1850 GOTO1630
1860 PRINTLEFT$(P$,2)SPC(11)"{ORANGE} CA
     RICAMENTO DATI ":FORJ=1TO2000:NEXT
1870 IFDV$="D"THEN1920
1880 PRINT"{CLR}{3 CUR.GIU}{RED}{2 SPC}I
     NSERISCI LA CASSETTA-DATI RIAVVOLTA
     "
1890 PRINTSPC(12)"E PREMI UN TASTO"
1900 GETKEYG$
1910 OPEN7,1,0,"DATI":GOTO1960
1920 PRINTLEFT$(P$,2)SPC(11)"{2 SPC}ATTE
     NDI PREGO{3 SPC}"
1930 OPEN7,8,7,"DATI,S,R"
1940 OPEN15,8,15:INPUT#15,E$,E1$,E2$,E3$
1950 IFVAL(E$)=62THENCLOSE7:CLOSE15:GOTO
     250
1960 SS=0
1970 SS=SS+1
1980 FORJ=1TO6:INPUT#7,A$(SS,J):NEXT
1990 IFST=0THEN1970
2000 Q=SS
2010 CLOSE7:CLOSE15
2020 GOTO250
2030 PRINTLEFT$(P$,2)SPC(11)"{ORANGE} SA
     LVATAGGIO DATI ":FORJ=1TO2000:NEXT
2040 IFDV$="D"THEN2090
2050 PRINT"{CLR}{3 CUR.GIU}{RED}{2 SPC}I
```

dice, ridotto così all'essenziale, permette di avere un lavoro dalle caratteristiche altamente professionali.
All'inizio si presenta sullo schermo una maschera per l'immissione dei dati già predisposta, con i campi in bianco che accettano i dati, mentre il resto dello schermo è disabilitato all'introduzione di scritte. Unica cosa da ricordare: prima di cominciare l'immissione dei dati, si deve scegliere l'aggiunta premendo il tasto con la lettera A.

Si ha qui un ottimo esempio di come si riesca ad ottenere un risultato molto buono con pochi elementi di grafica a bassa risoluzione. È un programma che, per i risultati che ottiene e per il modo in cui li ottiene, andrebbe studiato a fondo per capirne bene i meccanismi.
Un'avvertenza: se usate registrare i dati su cassetta, abbiate l'accortezza di usare un lato di una cassetta solo per i dati della rubrica. La cassetta va riavvolta dopo ogni registrazione o lettura

```
     NSERISCI LA CASSETTA-DATI RIAVVOLTA
     "
2060 PRINTSPC(12)"E PREMI UN TASTO{CUR.G
     IU}"
2070 GETKEYG$
2080 OPEN6,1,1,"DATI":GOTO2110
2090 PRINTLEFT$(P$,2)SPC(11)"{2 SPC}ATTE
     NDI PREGO{3 SPC}"
2100 OPEN6,8,6,"@:DATI,S,W"
2110 FORLS=1TOQ
2120 FORJ=1TO6:PRINT#6,A$(LS,J):NEXT:NEX
     T
2130 CLOSE6
2140 GOTO2850
2150 PRINTLEFT$(P$,2)SPC(11)"{ORANGE}{2
     SPC}CANCELLAZIONE{3 SPC}":FORJ=1TO1
     000:NEXT
2160 FORJ=1TO100:NEXT:GOSUB210
2170 PRINTLEFT$(P$,2)SPC(11)"{6 SPC}NOME
     ?{7 SPC}{BLACK}"
2180 FORX=1TO25
2190 PRINTLEFT$(P$,5)SPC(T2+X)"{CBM +}"
2200 FORJ=1TO5:NEXT
2210 PRINTLEFT$(P$,5)SPC(T2+X)" ";
2220 GETG$:GOSUB2880:IFG$=""THEN2190
2230 IFG$=CHR$(13)THENPOKE239,0:GOTO2270
2240 PRINTLEFT$(P$,5)SPC(T2+X)G$
2250 DL$=DL$+G$
2260 NEXT
2270 ES=0:FORAS=0TOQ:IFDL$=A$(AS,1)THENE
     S=AS:AS=Q
2280 NEXT:IFES>0THEN2320
2290 PRINTLEFT$(P$,2)SPC(11)"{ORANGE} NO
     ME NON TROVATO ":FORJ=1TO2000:NEXT
2300 DL$=""
2310 GOTO250
2320 DL$="":SD=0
2330 FORSD=ESTOQ
2340 FORJ=1TO6:A$(SD,J)=A$(SD+1,J):NEXT:
     NEXT
2350 Q=Q-1:GOTO250
2360 PRINTLEFT$(P$,2)SPC(11)"{ORANGE}{RV
     S ON}V{RVS OFF}IDEO O {RVS ON}S{RVS
      OFF}TAMPANTE {BLACK}"
2370 GETKEYG$
2380 IFG$="V"THEN2410
2390 IFG$="S"THEN2600
2400 GOTO2370
2410 FORAR=0TOQ
2420 IFA$(AR,1)=""THEN2580
2430 PRINTLEFT$(P$,5)SPC(T2+1)A$(AR,1)
2440 PRINTLEFT$(P$,8)SPC(T3+1)A$(AR,2)
2450 PRINTLEFT$(P$,11)SPC(T3+1)A$(AR,3)
2460 PRINTLEFT$(P$,14)SPC(T5+1)A$(AR,4)
2470 PRINTLEFT$(P$,14)SPC(T4+1)A$(AR,5)
2480 PRINTLEFT$(P$,17)SPC(T5+1)A$(AR,6)
2490 PRINTLEFT$(P$,2)SPC(11)"{ORANGE}{3
```

```
     SPC}PREMI UN TASTO{3 SPC}{BLACK}"
2500 GETKEYG$
2510 FORZ=3267TO3243STEP-1:POKEZ,32:FORJ
     =1TO10:NEXT:NEXT
2520 FORZ=3385TO3368STEP-1:POKEZ,32:FORJ
     =1TO10:NEXT:NEXT
2530 FORZ=3499TO3488STEP-1:POKEZ,32:FORJ
     =1TO10:NEXT:NEXT
2540 FORZ=3607TO3606STEP-1:POKEZ,32:FORJ
     =1TO10:NEXT:NEXT
2550 FORZ=3625TO3621STEP-1:POKEZ,32:FORJ
     =1TO10:NEXT:NEXT
2560 FORZ=3729TO3726STEP-1:POKEZ,32:FORJ
     =1TO10:NEXT:NEXT
2570 FORZ=3738TO3731STEP-1:POKEZ,32:FORJ
     =1TO10:NEXT:NEXT
2580 NEXT
2590 GOTO250
2600 PRINT"{CLR}{3 CUR.GIU}{RED}{2 SPC}P
     OSIZIONA LA CARTA AD INIZIO PAGINA"
2610 PRINTSPC(12)"E PREMI UN TASTO"
2620 GETKEYG$
2630 OPEN4,4:CMD4
2640 GOSUB2860
2650 FORPR=0TOQ
2660 PL=PL+1
2670 IFA$(PR,1)=""THEN2740
2680 PRINTA$(PR,1)TAB(26-LEN(A$(PR,1)))A
     $(PR,2);
2690 PRINTTAB(19-LEN(A$(PR,2)))A$(PR,3);
2700 PRINTTAB(13-LEN(A$(PR,3)))A$(PR,4);
2710 PRINTTAB(3-LEN(A$(PR,4)))A$(PR,5);
2720 PRINTTAB(6-LEN(A$(PR,5)))A$(PR,6);
2730 PRINT
2740 IFPL=60THENFORPD=1TO4:PRINT:NEXT:GO
     SUB2860
2750 NEXT:IFPL=0THEN2770
2760 PD=62-PL:FORPK=1TOPD:PRINT:NEXT
2770 PRINT#4:CLOSE4
2780 GOTO250
2790 IFQ=0THEN2850
2800 PRINTLEFT$(P$,2)SPC(11)"{ORANGE}SEI
      SICURO{2 SPC}(S/N)?"
2810 GETKEYEN$
2820 IFEN$="S"THEN2030
2830 IFEN$="N"THEN250
2840 GOTO2810
2850 PRINT"{CLR}":END
2860 PRINT"NOME"SPC(22)"INDIRIZZO"SPC(10
     )"CITTA'"SPC(7)"PR CAP{3 SPC}TELEFO
     NO"
2870 FORL=0TO79:PRINT"=";:NEXT:PL=0:RETU
     RN
2880 IFG$="{CUR.GIU}"ORG$="{CUR.DES}"ORG
     $="{ORANGE}"ORG$="{CUR.SIN}"ORG$=CH
     R$(20)THENG$=""
2890 RETURN
```

e reinserita riavvolta prima di usarla. Se invece avete il disco, il programma gestirà l'archivio direttamente sul disco. Se poi possedete anche una stampante, potrete vedere i vostri dati stampati in modo permanente su carta.

Tratto dalla rivista
Paper Soft n. 23/85

DAYPLAN






```
1000 REM*********************************
1010 REM INIZIALIZZAZIONE
1020 REM*********************************
1030 :
1040 :
1050 GOSUB 14000 : COLOR 1,6,4
1060 SP$="{38 SPC}" : REM 38 SPAZI VUOTI
1070 DIM TT$(9),TT(9),ARRAY$(6,15)
1080 :
1090 :
1100 Q$="" : DO UNTIL Q$="S"
1110 TRAP 11030
1120 INPUT "{2 CUR.GIU}INSERISCI LE ORE
     (HHMMSS):";TI$
1130 TRAP
1140 TT=TI
1150 GOSUB 7000
1160 PRINT "{CUR.GIU}SONO LE ORE: ";TT$
1170 INPUT "{CUR.GIU}SONO ESATTE (S/N):"
     ;Q$
1180 LOOP
1190 :
1200 :
1210 RESTORE : FOR I=0 TO 6 : READ T$ :
     DD$(I)=T$ : NEXT
1220 :
1230 :
1240 INPUT "{3 CUR.GIU}DEVI CARICARE DAT
     I DAL NASTRO (S/N):";LD$
1250 IF LD$="S" THEN GOSUB 12110
1260 :
1270 :
1280 FOR I=0 TO 6 : FOR J=0 TO 15
1290 IF ARRAY$(I,J)="" THEN ARRAY$(I,J)=
     SP$
1300 NEXT J,I
1310 :
```

Il programma Dayplan mette a disposizione un'agenda nella quale si ha la possibilità di scrivere gli appuntamenti settimanali. È possibile anche predisporre una serie di segnali acustici che ci ricordino nel corso della giornata gli impegni presi e

```
1320 :
1330 DATA DOM,LUN,MAR,MER,GIO,VEN,SAB
1340 :
1350 :
2000 REM********************************
2010 REM MENU
2020 REM********************************
2030 :
2040 DO UNTIL Z=7
2050 GOSUB 14000
2060 COLOR 1,12,4
2070 PRINT "{3 CUR.GIU}COMANDI DISPONIBI
     LI:"
2080 COLOR 1,4,4
2090 PRINT "{2 CUR.GIU}{3 SPC}1) MODIFIC
     A IL TIMER"
2100 PRINT "{3 SPC}2) VISUALIZZA IL TIME
     R"
2110 PRINT "{3 SPC}3) SCHERMO VUOTO ED A
     TTESA"
2120 PRINT "{3 SPC}4) MODIFICA GLI IMPEG
     NI"
2130 PRINT "{3 SPC}5) VISUALIZZA GLI IMP
     EGNI"
2140 PRINT "{3 SPC}6) REGISTRA GLI IMPEG
     NI"
2150 PRINT "{3 SPC}7) STOP"
2160 COLOR 1,12,4
2170 PRINT "{2 CUR.GIU}LA TUA SCELTA: ";
2180 :
2190 :
2200 GOSUB 15000
2210 Z=VAL(T$)
2220 ON Z GOSUB 6000,5000,13000,10000,90
     00,12000
2230 LOOP
2240 :
2250 :
2260 SCNCLR : END
2270 :
2280 :
3000 REM********************************
3010 REM SUONERIA
3020 REM********************************
3030 :
3040 :
3050 GOSUB 14000: COLOR 1,6,4 : TM=1
3060 CHAR ,15,5,"SUONERIA" : PRINT
3070 PRINT "{5 CUR.GIU}";I;" - ";
3080 TT=TT(I)
3090 GOSUB 7000
3100 PRINT TT$;" - ";TT$(I)
3110 :
3120 :
3130 VOL 7
3140 TT=TI
3150 T$="" : DO UNTIL TI>TT+3600 OR T$<>
```



ci impediscano di perdere affari per dimenticanza.
Suddiviso in due sezioni distinte, Timer e Dayplan, il programma dispone di 10 temporizzatori attivabili in qualunque momento e della possibilità di annotare fino a 16 appuntamenti al gior-

```
       ""
3160 SOUND 1,750,30
3170 SOUND 1,650,30
3180 FOR J=1 TO 2000 : NEXT
3190 GET T$
3200 LOOP
3210 VOL 0
3220 RETURN
3230 :
3240 :
4000 REM*********************************
4010 REM MODULO DI CONTROLLO
4020 REM*********************************
4030 :
4040 :
4050 FOR I=0 TO 9
4055 T2=TT(I)
4060 IF T2<TI AND T2>TI-36000 AND T2<>0
     THEN GOSUB 3000 : TT(I)=0 : TT$(I)=
     ""
4070 NEXT I
4080 RETURN
4090 :
4100 :
5000 REM*********************************
5010 REM VISUALIZZA IL TIMER
5020 REM*********************************
5030 :
5040 :
5050 T$="" : DO UNTIL T$<>""
5060 :
5070 :
5080 GOSUB 14000: COLOR 1,6,4
5090 CHAR ,11,4,"{RVS ON}ORARI E IMPEGNI
     " : PRINT
5100 PRINT "{CUR.GIU}SONO LE ORE: {2 CUR
     .GIU}"
5110 FOR I=0 TO 9
5120 COLOR 1,4-(I AND 1),4
5130 PRINT I;" - ";
5140 TT=TT(I)
5150 GOSUB 7000
5160 PRINT TT$;" - ";TT$(I)
5170 NEXT I
5180 :
5190 :
5200 COLOR 1,6,4 : IF PART THEN PART=0 :
      RETURN
5210 REM PART INDICA QUEL MODULO CHIAMAT
     O AD INTERROMPERE LA ROUTINE
5220 :
5230 :
5240 CHAR ,0,23,"{FLASH ON}ATTENDI"
5250 T$="" : DO UNTIL T$<>"" OR TM
5260 TT=TI
5270 GOSUB 7000
5280 CHAR ,14,6,TT$ : PRINT
```

no per i sette giorni della settimana (dal lunedì alla domenica).

Il menù si compone di sette voci:

1) Modifica il timer
2) Visualizza il timer
3) Schermo vuoto ed attesa
4) Modifica gli impegni

```
5290 GOSUB 4000
5300 GET T$ : LOOP : TM=0
5310 :
5320 :
5330 LOOP
5340 RETURN
5350 :
5360 :
6000 REM********************************
6010 REM REGOLAZIONE DEL TIMER
6020 REM********************************
6030 :
6040 :
6050 PART=1 : GOSUB 5080
6055 TT=TI : GOSUB 7000 : CHAR ,14,6,TT$
6060 CHAR ,0,19,""
6065 GET T$ : INPUT "{2 CUR.GIU}QUALE TI
     MER USI (0-9):";NN
6070 INPUT "FRA QUANTO TEMPO (HHMMSS):";
     TT$
6080 INPUT "PER QUALE SCOPO:";TT$(NN)
6090 T1=TI : GOSUB 8000
6100 TT(NN)=TT+T1
6110 IF TT(NN)>5184000 THEN TT(NN)=TT(NN
     )-5184000
6120 RETURN
6130 :
6140 :
7000 REM********************************
7010 REM STRINGHE CON IL TEMPO
7020 REM********************************
7030 :
7040 :
7050 TT=INT(TT/60)
7060 HH=INT(TT/3600)
7070 MM=INT(TT/60)-60*HH
7080 SS=TT-60*MM-3600*HH
7090 :
7100 :
7110 HH$ = RIGHT$("00"+MID$(STR$(HH),2),
     2)
7120 MM$ = RIGHT$("00"+MID$(STR$(MM),2),
     2)
7130 SS$ = RIGHT$("00"+MID$(STR$(SS),2),
     2)
7140 TT$=HH$+"-"+MM$+"-"+SS$
7150 RETURN
7160 :
7170 :
8000 REM********************************
8010 REM STIMA DEL TEMPO
8020 REM********************************
8030 :
8040 :
8050 TT=0
8060 TT=TT+3600*VAL(LEFT$(TT$,2))
8070 TT=TT+60*VAL(MID$(TT$,3,2))
```

5) Visualizza gli impegni
6) Registra gli impegni
7) Stop

Le prime tre opzioni (1-3) sono relative alla predisposizione e lettura del timer, mentre le successive tre (4-6) riguardano gli appuntamenti dell'agenda settima-

nale. Il programma, che originariamente usava il disco come supporto di memoria di massa, è stato modificato per poterlo usare con la cassetta.
L'ultima delle opzioni (7) fa terminare il programma. La potete usare, per fermare

```
8080 TT=TT+VAL(RIGHT$(TT$,2))
8090 TT=TT*60
8100 RETURN
8110 :
8120 :
9000 REM********************************
9010 REM VISUALIZZA GLI IMPEGNI
9020 REM********************************
9030 :
9040 :
9050 T$="" : DO UNTIL T$<>""
9060 :
9070 :
9080 GOSUB 14000
9090 :
9100 :
9110 RIGHT=0 : DO UNTIL RIGHT
9120 INPUT "{2 CUR.GIU}QUALE GIORNO (LUN
     ,MAR..):";DD$
9130 RIGHT=1 : FOR DAY=0 TO 6 : IF DD$<>
     DD$(DAY) THEN NEXT DAY : GOSUB 1112
     0
9140 LOOP
9150 :
9160 :
9170 GOSUB 14000 : COLOR 1,6,4
9180 CHAR ,17,4,"{RVS ON}" : PRINT DD$(D
     AY)
9190 FOR J=0 TO 15 : COLOR 1,3-(J AND 1)
     ,4
9200 CHAR ,1,J+6,"{RVS ON}"
9210 PRINT ARRAY$(DAY,J)
9220 NEXT J
9230 COLOR 1,6,4
9240 :
9260 IF PART=1 THEN PART=0 : RETURN
9270 :
9280 :
9290 CHAR ,0,23,""
9300 GOSUB 15000
9310 :
9320 :
9330 LOOP
9340 RETURN
9350 :
9360 :
10000 REM*******************************
10010 REM MODIFICA IMPEGNI
10020 REM*******************************
10030 :
10040 :
10050 PART=1
10060 GOSUB 9080
10070 :
10080 :
10090 QUIT$="" : DO UNTIL QUIT$="N"
10100 :
```

```
10110 :
10120 NN=16 : DO UNTIL NN>=0 AND NN<=15
10130 CHAR ,0,23,"POSIZIONE DEL NUMERO:"
      : INPUT NN
10140 LOOP
10150 :
10160 :
10170 TT$="" : DO UNTIL LEN(TT$)=6 : TT$
      =""
10180 CHAR ,0,23,SP$
10190 CHAR ,0,23,"ORA (HHMM):" : INPUT T
      T$ : TT$=TT$+"00"
10200 LOOP
10210 CHAR ,0,23,SP$
10220 GOSUB 8000 : GOSUB 7000
10230 :
10240 :
10250 RIGHT=0 : DO UNTIL RIGHT : RIGHT=1
10260 CHAR ,0,23,"IMPEGNO:" : INPUT Q$
10270 IF LEN(D$)>28 THEN GOSUB 11060
10290 :
10300 :
10310 ARRAY$(DAY,NN)=LEFT$(LEFT$(TT$,5)+
      " "+Q$+SP$,38)
10320 IF TT=0 THEN ARRAY$ (DAY,NN)=SP$
10330 :
10340 :
10350 CHAR ,0,23,SP$
10360 PART=1 : GOSUB 9180
10370 CHAR ,0,23,SP$
10380 :
10390 :
10400 CHAR ,0,23,"PREMI UN TASTO : "
10410 GOSUB 15000
10420 QUIT$=T$
10430 LOOP
10440 RETURN
10450 :
10460 :
11000 REM********************************
11010 REM MESSAGGIO D'ERRORE
11020 REM********************************
11030 PRINT "ORA INSERITA NON CORRETTAME
      NTE" : RESUME
11040 :
11050 :
11060 RIGHT=0
11070 PART=1 : SCNCLR : GOSUB 9170
11080 CHAR ,0,23,"TROPPO LUNGO" : FOR I=
      1 TO 2000 : NEXT
11090 RETURN
11100 :
11110 :
11120 RIGHT=0 : PRINT "GIORNO NON INSERI
      TO CORRETTAMENTE" : RETURN
11130 :
11140 :
```

definitivamente il programma dopo aver registrato i dati su nastro.
Dayplan può essere utile se si hanno molti impegni e se si vuole avere, nel luogo dove si lavora, un'infallibile segretaria che ci ricordi con puntualità e pignoleria gli

appuntamenti della giornata. Il programma è altamente modulare e può essere un buon esempio di questo metodo di programmazione applicata al Basic.

Programma tratto dal libro "Essenziali e routine"


```
12000 REM********************************
12010 REM FILE DATI SU NASTRO
12020 REM********************************
12030 :
12040 :
12050 PRINT "INSERIRE IL NASTRO DATI RIA
      VVOLTO" : OPEN 1,1,1,"TIMEDATA"
12060 FOR I=0 TO 6 : FOR J=0 TO 15
12070 PRINT#1,ARRAY$(I,J) : NEXT J,I
12080 PRINT#1 : CLOSE1 : RETURN
12090 :
12100 :
12110 PRINT "INSERIRE IL NASTRO DATI RIA
      VVOLTO" : OPEN 1,1,0,"TIMEDATA"
12120 FOR I=0 TO 6 : FOR J=0 TO 15
12130 INPUT#1,ARRAY$(I,J) : NEXT J,I
12140 CLOSE1 : RETURN
12150 :
12160 :
13000 REM********************************
13010 REM SCHERMO VUOTO E STATO D'ATTESA
13020 REM********************************
13030 :
13040 :
13050 T$="" : DO UNTIL T$<>""
13060 SCNCLR : CHAR ,17,12,"{RVS ON}TIME
      R": PRINT
13070 CHAR ,13,14,""
13080 GOSUB 15000
13090 LOOP
13100 RETURN
13110 :
13120 :
14000 REM********************************
14010 REM TITOLO
14020 REM********************************
14030 :
14040 :
14050 COLOR0,1 : COLOR 1,9,5 :SCNCLR
14060 CHAR ,8,0,"{SH U}{20 SH C}{SH I}"
14070 CHAR ,8,1,"{SH -}TIMER E DAY PLANN
      ER {SH -}"
14080 CHAR ,8,2,"{SH J}{20 SH C}{SH K}"
14090 PRINT
14100 RETURN
14110 :
14120 :
15000 REM********************************
15010 REM ATTESA DEL TIMER
15020 REM********************************
15030 :
15040 :
15050 PRINT "{FLASH ON}SONO IN ATTESA"
15060 T$="" : DO UNTIL T$<>"" OR TM
15070 GOSUB 4000
15080 GET T$ : LOOP : TM=0
15090 RETURN
```

dalla biblioteca Jackson informatica per tutti

Rita Bonelli, Luciano Pazzucconi, Fabio Racchi
COMMODORE 16: SEMPRE DI PIÙ
Un libro sul Commodore 16 per approfondire le conoscenze sulla macchina e sul suo BASIC.
cod. 427B Pag. 336
Lire 35.000 Con cassetta

David Lawrence
TECNICHE DI PROGRAMMAZIONE SUL COMMODORE 64
L'arte della buona programmazine alla portata di chiunque possegga un Commodore 64.
cod. 575D Pag. 176
Lire 16.500

Daria Gianni, Carlo Tognoni
MSX: IL BASIC
Il primo libro sul BASIC MSX, che unisce le caratteristiche di un manuale di riferimento a quelle di un buon testo didattico di programmazione.
cod. 417D Pag. 216
Lire 20.500

Brian Lloyd
I TUOI AMICI COMMODORE 16 E PLUS 4
Anche i computer hanno un cuore: impara a programmare con i tuoi amici C16 e Plus 4.
cod. 423B Pag. 168
Lire 16.000

Rodnay Zaks
IL TUO PRIMO COMPUTER
Una semplice introduzione al mondo dei personal orientata ad utenti alla loro prima esperienza con il computer.
cod. 351D Pag. 240
Lire 25.000

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
		Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più L. 3.000 per contributo fisso **spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca ______
n° ______

☐ Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato

☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome
Cognome
Via
Cap Città Prov.
Data Firma

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura
Partita I.V.A.
ORDINE MINIMO L. 50.000

GRUPPO EDITORIALE JACKSON